



COURIER™ V

Touches et fonctions

1. Compartiment des piles
2. Echiquier sensitif
3. Clavier du tableau de commande:
 - vérifier une position
 - commencer une partie
 - conseil et retour en arrière,
 - contrôle du son
 - donner une séquence de coups
 - changement de niveau
4. Son
5. Bouton marche/arrêt, garde en mémoire une partie non terminée pendant environ une année
6. Tableau de lumières pour colonnes verticales
7. Tableau de lumières pour rangées horizontales

1. Introduction

Le COURIER V possède les dernières innovations technologiques en matière d'électronique. Il est à la pointe de la technologie électronique la plus moderne de basse voltage. Il enregistre automatiquement vos coups sur l'échiquier encastré et utilise 16 lumières sur le côté de l'échiquier pour indiquer ses propres coups. Il fonctionne entièrement sur piles et est doté d'une mémoire unique de long terme qui retient la dernière position d'un jeu interrompu pendant une période allant jusqu'à un an.

L'ordinateur fonctionne sur trois piles AA standardisées. Nous recommandons l'emploi de piles à l'alcalin fournissant plus de 1000 heures de temps de jeu. Enlever le couvercle du compartiment à piles et insérer les piles suivant la figure 2. Mettre l'ordinateur en marche.

Note: Si, à un moment quelconque, vous avez des difficultés pour faire répondre l'ordinateur à vos coups, vous pouvez vider la mémoire en appuyant sur la touche **ACL** (utiliser un crayon ou un stylo pour activer cette touche se trouvant sur le côté derrière de l'ordinateur).

2. Pour commencer

Quand vous mettez l'ordinateur en marche, vous entendrez un bip sonore, les lumières clignoteront et une lampe située en bas et à gauche du plateau s'allumera (WHITE). Appuyer sur **NEW GAME**. Faire un coup en sélectionnant une pièce et en appuyant brièvement sur elle (2 lumières s'allument), poser la pièce à l'endroit voulu et appuyer à nouveau. L'ordinateur

émet un son et répond en allumant deux lumières à lui. Vous appuyez sur la pièce dans la case indiquée, vous la prenez et la placez sur la case indiquée et appuyez de nouveau brièvement.

3. Niveau de compétence

Quand vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir son niveau de compétence.

Niveau	Temps moyen de réponse par coup
1 — Facile	3 secondes
2	6 secondes
3	10 secondes
4	50 secondes
5	2 minutes
6	15 minutes
7 — Difficile	35 minutes
8 — Solution du problème allant jusqu'à échec et mat en 3 coups	jours (pour interrompre le jeu appuyer sur PLAY).

Note: Les temps de réponse peuvent varier largement en fonction de la complexité des positions.

Les temps mentionnés ci-dessus sont seulement des temps moyens. En fonction de l'avancement du jeu et des complications tactiques, l'ordinateur peut jouer beaucoup plus vite ou plus lentement sur les coups individuels. Au niveau 8 du jeu d'échecs l'ordinateur trouvera des solutions allant jusqu'à échec et mat en trois coups.

Quand vous appuyez sur **LEVEL**, l'ordinateur émet un son et allume à gauche de l'échiquier le niveau sélectionné. Appuyer sur **LEVEL** jusqu'à ce que le numéro de la lumière corresponde au niveau souhaité. Le réglage du niveau peut être modifié au début ou à n'importe quel moment pendant le jeu (mais seulement quand c'est votre tour de jouer).

4. Faire des coups

Mettre les pièces d'échec dans la position de départ.

Pour faire un coup appuyer sur la pièce que vous voulez bouger, et placez-la sur la case de destination; appuyer à nouveau. Chaque fois que vous appuyez sur une pièce vous devez entendre le son.

Pour faire une prise occupez-vous seulement de la pièce gagnante. Pour roquer, il suffit de bouger le roi de façon normale. Quand un pion atteint la dernière case, l'ordinateur le changera automatiquement en une reine.

Note: Rappelez-vous que le roque peut seulement être réalisé si le roi et la tour n'ont pas bougés et que le roi n'ait ni à traverser, ni à aller vers une case battue par une pièce ennemie. Le roque ne peut pas être effectué non plus si le roi est en échec. L'ordinateur connaît ces règles parfaitement et ne permettra pas un coup illégal.

L'ordinateur connaît également la "prise en passant" (si un pion fait un double pas pour éviter la prise par un pion ennemi, il peut être pris dans le prochain coup comme s'il

n'avait avancé que d'un pas). Si vous ne connaissez pas cette règle, consultez un livre élémentaire d'échecs. La prise en passant est très rare dans un jeu normal.

5. Coups de l'ordinateur

Quand vous avez effectué un coup la lumière BLACK (en haut et à gauche) commencera à clignoter en tant que signe que l'ordinateur est en train de travailler sur sa réponse. Quand il a décidé de son coup il émettra un son et allumera deux lumières sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent les rangs horizontal et vertical de la pièce qu'il a décidé de bouger. Appuyer sur la pièce dans sa case. L'ordinateur vous montrera maintenant où la pièce doit aller. Placer la pièce dans la case indiquée et appuyer sur elle pour compléter le coup.

6. Coups illégaux

Si vous essayez de faire un coup illégal, l'ordinateur émettra le son d'erreur (haut-bas) et vous montrera d'où vient la pièce que vous essayez de déplacer. Vous pouvez mettre la pièce dans une case légale ou la remettre dans la case originale et jouer une autre pièce.

Vous entendrez également le son d'erreur quand vous n'exécutez pas correctement le coup de l'ordinateur ou si vous appuyez sur une touche incorrecte.

7. Échec, mat et pat

Quand l'ordinateur met votre roi en échec, la lumière CHECK clignotera en bas de l'échiquier. Vous devez maintenant faire un coup pour défendre votre roi.

Quand un jeu finit en échec et mat, la lumière MATE clignotera. Les lumières WHITE et BLACK vous diront quel côté est en échec et mat.

Dans le cas d'une partie nulle (pat), la lumière DRAW s'allumera.

8. Nouveau jeu

Pour commencer un nouveau jeu appuyer sur **NEW GAME** quand c'est votre tour. Le réglage du niveau restera inchangé.

9. Reprise

Quand c'est votre tour de jouer vous pouvez reprendre (effacer) le dernier coup de l'ordinateur en appuyant sur **TAKE BACK**. Dans chaque cas l'ordinateur vous montrera quelle pièce il faut reprendre et où elle doit aller.

10. Changer de côté

Si vous désirez changer de côté avec l'ordinateur vous pouvez le faire en appuyant sur **PLAY** au lieu de faire votre coup. L'ordinateur jouera le prochain coup pour vous et vous pouvez continuer à jouer de l'autre côté.

Vous pouvez changer de côté aussi souvent que vous le voulez au cours d'un jeu. Vous pouvez même appuyer sur **PLAY** après chaque coup et laisser l'ordinateur jouer un jeu complet contre lui-même. La touche **PLAY** est particulièrement pratique quand vous avez besoin d'aide et que vous voulez que l'ordinateur vous conseille.

Si vous voulez commencer un jeu avec les pièces noires retourner l'ordinateur en appuyant sur **NEW GAME** et ensuite sur **PLAY**.

11. Interruption

Quand l'ordinateur est en train de travailler sur un coup (les lumières WHITE ou BLACK clignotent) vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur **PLAY**. Cela arrêtera le travail de recherche et l'ordinateur fera le meilleur coup qu'il a trouvé jusque là.

12. Multi Move

Le COURIER V a une formule spéciale qui vous permet de faire des coups ou de forcer l'ordinateur à faire un certain jeu continu. Pour ce faire appuyer sur **MULTI MOVE**. Vous pouvez maintenant faire des coups à volonté. L'ordinateur suivra la position de l'échiquier et empêchera les coups illégaux. Pour revenir au jeu normal appuyer une seconde fois sur **MULTI MOVE**.

Le formule Multi move est pratique quand vous jouez avec un ami. L'ordinateur fonctionnera comme arbitre et chacun des côtés peut toujours demander son avis en appuyant sur **PLAY**.

13. Contrôle de la position de l'échiquier

Si vous mélanger les pièces ou que pour d'autres raisons vous n'êtes pas sûr que la position de l'échiquier est correcte, l'ordinateur vous montrera la bonne position de chaque pièce.

Appuyer sur l'une des touches de pièce quand c'est votre tour de jouer. Deux lumières sur le côté de l'échiquier vous montreront où cette pièce se trouve. Si la lumière est constante, la pièce indiquée est blanche, si elle clignote, la pièce est noire.

Appuyer à nouveau sur la touche de pièce pour voir s'il y a d'autres pièces de ce genre sur l'échiquier. Quand l'ordinateur n'en trouve plus il émettra deux sons et retourne au jeu.

14. Fermer le son

Au cas où le son de l'ordinateur vous dérange ou qu'il dérange d'autres personnes, vous pouvez le fermer en appuyant sur **SOUND**. Si vous appuyer à nouveau sur cette touche, le son reviendra. Il faut bien surveiller les lumières indicatrices et prendre soin pour bien appuyer les pièces et les touches quand vous jouez sans le son.

15. Mémoire de jeu

Votre COURIER V vous permet d'interrompre un jeu à n'importe quelle phase du jeu, même si l'ordinateur travaille sur une réponse, en déplaçant le commutateur ON/MEMORY sur MEMORY. Le jeu sera arrêté à ce point et l'alimentation

des piles sera conservée. L'ordinateur "se rappellera" la position et continuera à jouer quand vous remettez le commutateur sur ON. Avec de nouvelles piles votre position sera retenue pour le temps d'un an.

16. Soins et entretien

Votre COURIER V est un appareil électronique de précision. Ne le soumettez pas à un traitement brutal, ne l'exposez pas à des conditions extrêmes de température et d'humidité. Quand les lumières commencent à baisser ou si l'ordinateur commence à jouer irrégulièrement, les piles doivent être remplacées. Ne laissez jamais des piles faibles ou vides dans l'appareil; elles peuvent présenter des fuites et causer des dommages.

Copyright 1986
SciSys-W Ltd, Hong Kong
Fabriqué à Hong Kong